

Inhaltsverzeichnis

Über den Autor	11
Einleitung	11
1 Die Programmierung unter Windows 2000	13
1.1 Merkmale der Benutzeroberfläche	13
1.2 Minimalanforderungen	14
1.3 Leitfäden der Gestaltung	14
2 Das Win32 API	55
2.1 Vorteile von Win32	55
2.2 Beispielprogramm	56
3 Fenster erstellen	61
3.1 Das Hauptfenster erzeugen	61
3.2 Fenster mit Hilfe existierender Klassen erzeugen	64
3.3 Nachrichten beim Erzeugen von Fenstern	65
3.4 Beschreibung der Funktionen beim Erzeugen von Fenstern	66
4 Support-Funktionen für Fenster	91
4.1 Fensterklassendaten	91
4.2 Einem Fenster Daten zuordnen	92
4.3 Veränderung des Fenstererscheinungsbildes	93
4.4 Support-Funktionsbeschreibungen von Fenstern	93
5 Nachrichtenverarbeitung	189
5.1 Nachrichtenfluss	189
5.2 Überblick über die Nachrichtenfunktionen	192
6 Menüs	251
6.1 Hauptmenüs und PopUp-Menüs	251
6.2 Überblick über die Support-Funktionen für Menüs	253
7 Ressourcen	313
7.1 Die Ressourcen-Skriptdatei	313
7.2 Überblick über die Ressourcen-Funktionen	315
8 Dialogfelder	335
8.1 Die Tastaturschnittstelle von Dialogfeldern	336
8.2 Dynamische Dialogfelder	337
8.3 Steueranweisungen für Dialogfelder	344
8.4 Überblick über die Dialogfeld-Funktionen	352

9 Funktionen für Eingaben des Anwenders	411
9.1 Maus-Nachrichten	411
9.2 Tastatur-Nachrichten	413
9.3 Virtuelle Tasten	413
9.4 Überblick über die Funktionen für Eingaben des Anwenders	417
10 Bildlaufleisten	475
10.1 Grundlagen	475
10.2 Position und Bereich von Bildlaufleisten	476
10.3 Bildlaufleisten-Nachrichten	477
10.4 Überblick über die Bildlaufleisten-Funktionen	477
11 Speicherverwaltung	495
11.1 Speicherarchitektur	495
11.2 Globaler Speicher	496
11.3 Virtueller Speicher	496
11.4 Heaps	497
11.5 Überblick über die Funktionen zur Speicherverwaltung	497
12 Das Graphics Device Interface (GDI)	541
12.1 Der Gerätekontext	541
12.2 Objekte in einen Gerätekontext einspeisen	542
12.3 Private Gerätekontexte	543
12.4 Ursprung und Ausmaß	543
12.5 Überblick über die GDI-Funktionen	543
13 Bitmaps, Icons und Metadateien	617
13.1 Bitmaps	617
13.2 Icons	623
13.3 Metadateien	624
13.4 Überblick über die Funktionen für Bitmaps, Icons und Metadateien	626
14 Drucken und Textausgabe	711
14.1 Drucker-Unterstützung	711
14.2 Drucker-Information	713
14.3 Texteigenschaften	713
14.4 Überblick über die Funktionen zum Drucken und zur Textausgabe ..	714
15 Malen und Zeichnen	801
15.1 Stifte, Pinsel und andere logische Werkzeuge	801
15.2 Den Zeichenbereich festlegen	802
15.3 Ungültige Bereiche, Clipping und die WM_PAINT-Nachricht	803
15.4 Überblick über die Funktionen zum Malen und Zeichnen	803

16 Paletten und Farbabstimmung	947
16.1 Hardware-Paletten	947
16.2 Farbpaletten unter Windows	948
16.3 Die logische Palette	948
16.4 Farbübereinstimmungen in Bildern (ICM, Image Color Matching) ...	949
16.5 Farbräume	950
16.6 Farbprofile	950
16.7 Überblick über die Funktionen für Farben und Paletten	951
17 I/O für Dateien	1003
17.1 Dateien erzeugen und öffnen	1003
17.2 Lesen und Schreiben	1004
17.3 Gemeinsam genutzte Daten durch Dateiabbildung	1006
17.4 Überblick über die Datei-I/O-Funktionen	1006
18 Die Zwischenablage	1091
18.1 Zwischenablageformate	1091
18.2 Die Verwaltung der Zwischenablage unter Windows	1095
18.3 Verzögertes Rendern von Zwischenablagedaten	1095
18.4 Das Format CF_OWNERDISPLAY	1096
18.5 Die Verwendung privater Zwischenablageformate	1098
18.6 Clipboard-Viewer	1099
18.7 Überblick über die Zwischenablage-Funktionen	1100
19 Die Registry	1121
19.1 Die Registry-Architektur	1121
19.2 Daten in der Registry platzieren	1122
19.3 Die Struktur der Windows-Registry	1123
19.4 Überblick über die Registry-Funktionen	1125
20 Initialisierungsdateien	1159
20.1 Struktur von Initialisierungsdateien	1159
20.2 Zugriff auf Initialisierungsdateien	1160
20.3 Private INI-Dateien abbilden	1160
20.4 Überblick über die Initialisierungsdatei-Funktionen	1161
21 Systeminformation	1181
21.1 Information über die Prozessumgebung	1181
21.2 Lokale Zeit und Systemzeit	1182
21.3 Ländereinstellung und Sprachunterstützung	1182
21.4 Überblick über die Funktionen zur Systeminformation	1182
22 Stringmanipulation und Zeichensätze	1265
22.1 Windows-Zeichensatzumwandlungen	1266

22.2	Ländereinstellungen	1267
22.3	Überblick über die Funktionen zur Zeichenmanipulation und für die Arbeit mit Datensätzen	1267
Anhang Die CD-ROM zum Buch		1342
23	Atome	1343
23.1	Die Arbeit mit Atomtabellen	1344
23.2	Globale Atome für den Datenaustausch	1344
23.3	Integer-Atome	1345
23.4	Überblick über Atom-Funktionen	1346
24	Timer	1357
24.1	Die Verwendung von Timern	1357
24.2	Windows-Zeit	1359
24.3	Performance-Monitor-Zähler	1360
24.4	Überblick über die Timer-Funktionen	1360
25	Prozesse, Threads und Fibers	1367
25.1	Prozesse und Threads erzeugen	1367
25.2	Fibers	1369
25.3	Synchronisationsobjekte	1369
25.4	Wie man nicht wiedereintretenden Code eines Prozesses schützt	1371
25.5	Beschreibung der Funktionen von Prozess, Thread und Fiber	1371
26	Fehler und Ausnahmen	1481
26.1	Ausnahmereverarbeitung und Filter	1481
26.2	Win32 API für die Ausnahmereverarbeitung	1484
26.3	Funktionen für die Fehler- und Ausnahmereverarbeitung	1484
27	MDI (Multiple Document Interface)	1493
27.1	Eine MDI-Anwendung erzeugen	1494
27.2	Das MDI-Rahmenfenster	1496
27.3	Das abgeleitete MDI-Fenster	1498
27.4	Menüs in MDI-Anwendungen	1499
27.5	Überblick über die MDI-Funktionen und -nachrichten	1500
28	Hilfdateien	1517
28.1	Anwenderzugriff für die Hilfdatei	1517
28.2	Kontextabhängige Hilfe	1519
28.3	Die Training-Card-Hilfe	1520
28.4	Überblick über die Funktionen und Nachrichten für Hilfdateien ...	1521
29	Entkomprimieren und Installieren von Dateien	1531
29.1	Überblick zur Dateiinstallation	1531
29.2	Die geeignete Version installieren	1532

29.3	Die Versionsressource	1533
29.4	Dateien entkomprimieren	1534
29.5	Funktionsbeschreibungen, Entkomprimierung und Installation von Dateien	1535
30	DLLs – Dynamic Link Libraries	1555
30.1	Dynamisches Binden beim Laden	1555
30.2	Dynamisches Binden zur Laufzeit	1556
30.3	DLLs erzeugen	1556
30.4	Überblick über die DLL-Funktionen	1558
	Stichwortverzeichnis	I